Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

Watch for the best arcade titles from the best new name in home entertainment software.

SUNSOFT.

SUNSOFT®
SUN ELECTRONICS CORPORATION
250. ASAHI. KOCHINO-CHO. KONAN-CITY. AICHI. 483. JAPAN.
PHONE : (0587) 55-2201
FAX : (0587) 55-3851

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION 1989. Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo. 1990 SUN ELECTRONICS CORPORATION
TM & © 1990 Warner Bros., Inc. Imprime au Japon Printed in Japan

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

NES—2Z—FRA

GREMLINS 2™

THE NEW BATCH™

THE VIDEO GAME™

INSTRUCTION MANUAL

Ⓣ

SUNSOFT

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

THANK YOU...

for purchasing Gremlins 2™, The New Batch, The Video Game from Sunsoft.

Please read this instruction booklet carefully **before** starting to play the game. In doing so, you will be able to play the game better and enjoy it even more. Be sure to keep these instructions in a safe place.

PRECAUTIONS

Be sure to turn the power **OFF** before inserting the cartridge or removing it from the unit.

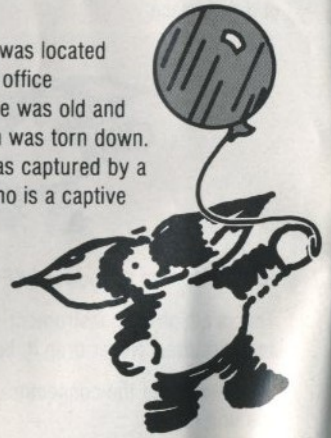
This is a high-tech instrument. Do not store it in an area subject to extreme hot or cold temperatures. Never drop it, bump it or attempt to take it apart.

Avoid touching the connectors. Do not allow them to get wet or dirty. Doing so will damage the unit.

GAME STORY

Six years have passed since the Gremlins™ wreaked havoc on Kingston Falls. Gizmo has been living with Mr. Wing in Chinatown. However, a strange series of events will reunite Gizmo with his friend of long ago, Billy Peltzer.

Entrepreneur Daniel Clamp tried to buy Mr. Wing's shop, which was located right in the middle of the site where Clamp intended to build his office complex, Clamp Centre. Mr. Wing would not give in. However, he was old and tired and when he passed away, the shop and part of Chinatown was torn down. During the demolition, Gizmo barely escaped with his life and was captured by a geneticist who works in the Clamp Genetics Lab. Now poor Gizmo is a captive inside the Clamp Centre.



Meanwhile, Billy Peltzer and his girlfriend, Kate, have moved to New York City. Billy works at Clamp Centre as a commercial artist and Kate is the Clamp Centre Tour Guide.

GAME STORY

One day Billy hears a mail clerk humming Gizmo's unique song. The mail clerk explains that he heard the song somewhere in the Genetics Lab. Billy desperately searches for Gizmo in the Lab and rescues him. They are happily reunited.

When Billy is called away from the office, he hides Gizmo in his desk drawer and cautions Gizmo to be very quiet and stay out of trouble until he returns.

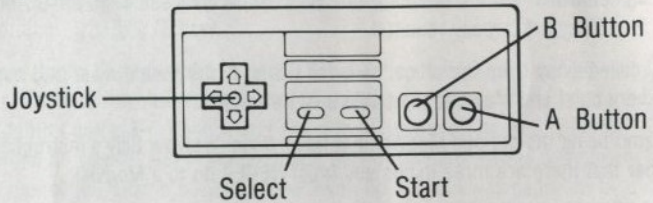
However, Gizmo being the curious Mogwai that he is, doesn't follow Billy's instructions and we **ALL** remember that there are three things you must **NEVER** do to a Mogwai . . .

1) DON'T EXPOSE HIM TO BRIGHT LIGHT
2) DON'T LET HIM GET WET
3) AND WHATEVER YOU DO, DON'T FEED HIM AFTER MIDNIGHT!

This is where our story ends and where your adventure begins . . .

GIZMO

CONSOLE (Controller) OPERATION



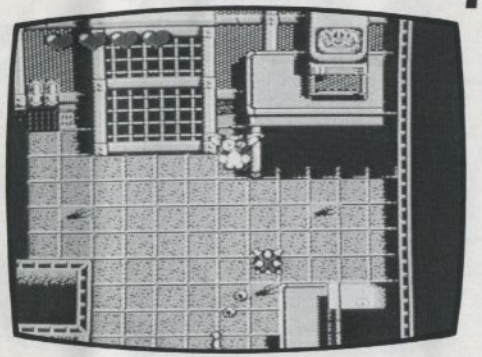
4-Way Joystick — Press to control the movement of Gizmo

A Button — Press to jump

B Button — Press to attack

Start Button — Press to pause to menu screen

MAJOR SCENES on the Screen



Game-Play Scene

The number of HEARTS is shown at the upper left on the screen (three HEARTs are shown at the beginning of the game, and the maximum number of HEARTs shown at a time is four). Gizmo is subject to One Damage when hurt by an enemy, when hitting a barrier, or when falling into a hole. When subjected to Two Damages, one HEART will be lost from the screen. Gizmo will lose one of his lives (three lives available at the beginning of the game) when all HEARTs are gone from the screen. The game will be over when Gizmo has lost all of his available lives.

MAJOR SCENES on the Screen

Pause Scene

The pause scene shows the game-play status in progress, on the screen. Shown on the Pause Menu are:

1. The weapon Gizmo is equipped with
2. The number of Gizmo's lives available
3. The number of balloons left in stock
4. The number of HEARTs available
5. The number of CRYSTAL BALLS available

MAJOR SCENES on the Screen

Shop Scene

1. Speech of Mr. Wing
2. An item for Gizmo to buy
3. Cursor

At a Shop Scene (which appears on the screen from time to time throughout the game-play), Gizmo can buy an item from Mr. Wing in exchange for Crystal Balls he has with him. To select an item to buy, you need to move the cursor to the item you would like and press [A] Button to get it, or press [B] Button if you would like to cancel it.

STAGE DEVELOPMENT

There is a total of five (5) game-play stages each with one or two sub-stages followed by a Boss stage.

Stage 1 -

Gizmo coming across Gremlins

Sub-stage 2 - 1
Gizmo is confined, by Mohawk and other Mogwais, in the air duct system and continues his quest in search of the exit.

Sub-stage 2 - 2
Gizmo has successfully escaped from the duct system. What he has discovered there is: a basement floor passage with all the Gremlins fooling around and doing all the mischievous tricks.

Gizmo on his way to Billy's office

Sub-stage 1 - 1
Gizmo has escaped from the genetics lab and is hurrying on his way to Billy's office. All the other creatures that have also sneaked out of the lab are trying to block Gizmo from reaching the goal.

Sub-stage 1 - 2
Gizmo, having managed to arrive at Billy's office, has found it fully occupied by all the hostile creatures.

- Stage 2

STAGE DEVELOPMENT

Stage 3 -

Inside Clamp Centre

Sub-stage 3 - 1
Gizmo, wandering in the maze of the Clamp Centre, runs into the CATV station in it.

Sub-stage 3 - 2
Gizmo heads further toward the offices of President Clamp.

- Stage 4

Inside the Genetics Lab

Sub-stages 4 - 1 & 4 - 2
Gizmo challenges Gremlins that have transformed into further cruel and brutal creatures.

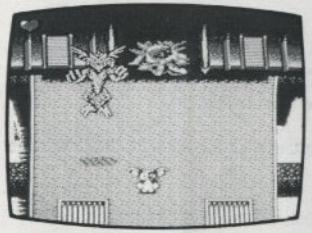
Stage 5 -

Inside the Control Center

Sub-stage 5 - 1
Gizmo wages his final battles against all the wicked creatures that are attempting to take over the control system of the Center.

FOUR BOSSES in Stages 2-5

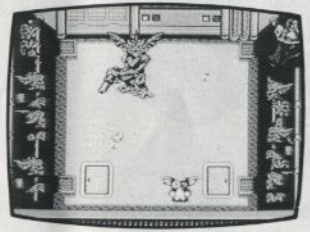
There is no Boss in Stage 1. A Boss appears at the end of each stage (in Stages 2 - 5).



Stage 2
Mohawk transformed to Gremlins

Stage 3
Electric Gremlin (who has drunk electric potion at the genetics lab)

FOUR BOSSES in Stages 2-5



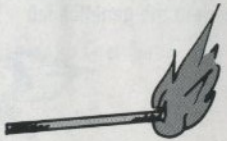
Stage 4
Mohawk Gremlin with a machine gun in his hand

Stage 5
Mohawk with his feet transformed to multiple spider feet after drinking a spider potion in the genetics lab

VARIOUS ITEMS

Items to pick up in individual stages:
Each item here is programmed to appear at the end of one previous stage (except Tomato which Gizmo is provided with at the beginning of the game for Gizmo to use in any stage).

TOMATO:
Gizmo can throw a genetically altered Tomato which he finds in the Genetics Lab. The Tomato cannot power up.

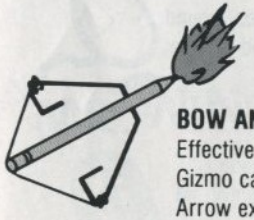


MATCH:
Each Match fires from it's head to eliminate an enemy. When powered up, the Match fires in 3 directions.

VARIOUS ITEMS

PAPER CLIP:
Gizmo makes use of a Paper Clip found in Billy's office. It can be thrown at an enemy. The Paper Clip can be powered up to a 3-way weapon.

BOW AND ARROW:
Gizmo assembles a Bow and Arrow from a paper clip, a rubber band, and a pencil. When powered up, the Bow and Arrow shoots 5 projectiles in the direction Gizmo is aiming.

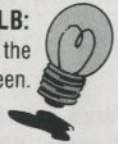


BOW AND FIRE HEADED ARROW:
Effective at long range, this is the most devastating weapon Gizmo can obtain. When powered up, the Bow and Fire Headed Arrow explodes upon impact.

VARIOUS ITEMS

Items to win by beating enemies:

CRYSTAL BALLS:
This item can be used as 'money' for Gizmo to buy various items at the Mr. Wing's Shop.



FLASHBULB:
This item flashes to destroy all the enemies present on the screen.

POGO-STICK:
This item gives Gizmo the power of no-die from enemy attack.

TIME STOPPER:
This item will halt the enemies around Gizmo for a given period of time.

Items to buy at Mr. Wing's Shop:

BALLOON:
This item helps Gizmo go over a hole in the ground.

VARIOUS ITEMS

LIFE:
A life recovery item.

POWER PAK:
This item will power up the weapon.

GIZMO CLONE:
The item will provide an additional life for Gizmo.

HEART:
This will step up the total number of HEARTs on the screen.

Door to MR. WING'S SHOP

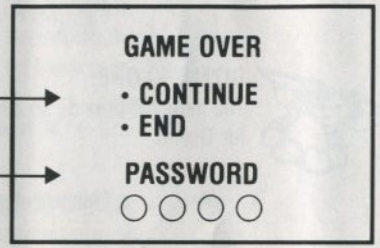
This door appears in various scenes in the game. It is a door to Mr. Wing's Shop.

CONTINUE & PASSWORD Features

Continue Feature

Select "CONTINUE" or "END" by pressing UP/DOWN on the joystick.

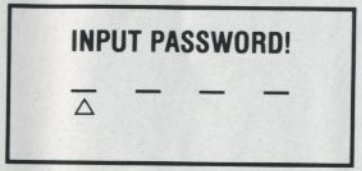
4-digit password



When the game is over, the screen shows the above instruction on it. You may choose "CONTINUE" by pressing "UP" or "END" (of the game) by pressing "DOWN", on the joystick. When you have chosen "CONTINUE", you will be able to start from the beginning of the stage in which the game has just ended. You may also affect the "CONTINUE" feature repeatedly.

CONTINUE & PASSWORD Features

Password Feature



This instruction appears on the title screen, where PASSWORD can be selected when the game is started. By moving the joystick sideways, you can move the cursor (arrow mark) sideways from one digit to another. Similarly, you can change one alphabet letter to another by moving UP/DOWN the joystick. After completing the input of the password, you can start playing the game in the stage where you have found the password. When a password has been taken in a certain stage after you have been defeated by the Boss of the stage, you will then have to start the game from one stage before it.

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

GREMLINS 2™

THE NEW BATCH™

THE VIDEO GAME™

INSTRUCTION MANUAL

MERCI... d'avoir acheté Gremlins 2™, The New Batch (la Nouvelle Génération), le Jeu Vidéo de Sunsoft.

Lisez attentivement le manuel d'instruction avant de commencer à jouer. Ainsi, vous serez en mesure de mieux utiliser le jeu et de vous amuser davantage. Prenez soin de ranger ce manuel en lieu sûr.

ATTENTION

Assurez-vous que l'alimentation électrique est coupée avant de monter la cassette sur l'appareil ou de l'en retirer.

Ceci est un instrument de haute précision. Ne le rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Ne le cognez pas, ne le laissez pas tomber, ne le démontez pas.

Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela endommagerait l'appareil.

SCENARIO

Six ans ont passé depuis que les Gremlins™ ont semé la panique sur Kingston Falls. Gizmo a pris demeure chez Mr. Wing à Chinatown. Cependant, une série d'événements troublants va réunir Gizmo et son ami d'antan, Billy Peltzer.

L'homme d'affaires Daniel Clamp a essayé d'acheter le magasin de Mr. Wing, situé en plein milieu du site qu'il a retenu pour y édifier un complexe de bureaux, le Centre Clamp. Mr. Wing n'a pas voulu céder. Cependant, il était bien vieux et fatigué et, à sa mort, le magasin et une partie de Chinatown furent détruits. Pendant la démolition, Gizmo manqua de perdre la vie et fut capturé par un généticien travaillant pour le laboratoire de génétique Clamp. Désormais, ce pauvre Gizmo est emprisonné à l'intérieur du Centre Clamp.

Pendant ce temps, Billy Peltzer et Kate, sa petite amie, ont emménagé à New York City. Billy travaille au Centre Clamp comme dessinateur publicitaire, tandis que Kate conduit les visites guidées de ce centre.

SCENARIO

Un jour, Billy entend un employé du service courrier fredonner la chanson propre à Gizmo. L'employé explique qu'il a entendu cet air quelque part dans le laboratoire de génétique. Billy recherche désespérément Gizmo dans le laboratoire et le délivre. Ils se retrouvent dans la joie.

Quand Billy doit s'absenter de son bureau, il cache Gizmo dans un tiroir et lui demande de ne pas-faire de bruit et de rester bien sage jusqu'à son retour.

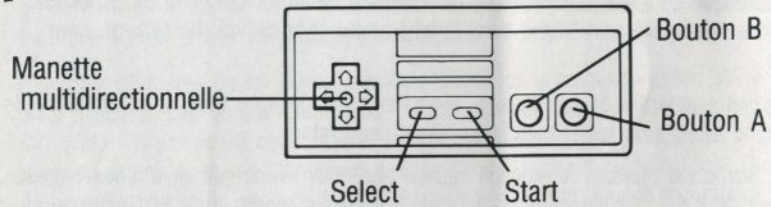
Cependant, Gizmo est toujours le Mogwai curieux que nous avons connu, il n'observe pas les consignes de Billy... Or nous savons tous qu'il y a trois choses qu'il ne faut jamais faire à un Mogwai:

1. NE L'EXPOSEZ PAS A LA LUMIERE VIVE
2. NE LE LAISSEZ PAS SE MOUILLER
3. ET, QUOI QU'IL ARRIVE, NE LUI DONNEZ RIEN A MANGER APRES MINUIT!

Notre histoire prend fin là où votre aventure commence...

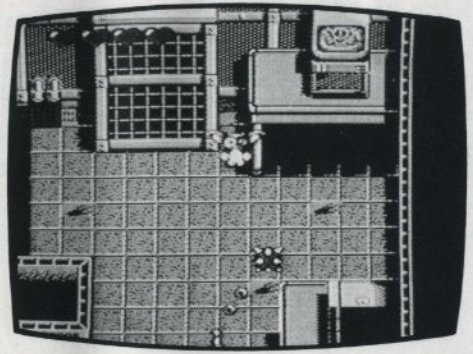
GIZMO

FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE



Manette multidirectionnelle — Appuyez pour commander le mouvement de Gizmo
Bouton A — Appuyez pour sauter
Bouton B — Appuyez pour attaquer
Bouton Start — Appuyez pour une PAUSE sur l'écran du menu

PRINCIPALES SCENES à l'écran



Scène du jeu
Le nombre de COEURS est indiqué en haut à gauche de l'écran (trois COEURS sont affichés au début du jeu, et quatre COEURS au maximum peuvent être affichés simultanément). Gizmo reçoit une blessure quand il est touché par un ennemi, quand il heurte une barrière, ou quand il tombe dans un trou. Quand il a reçoit deux blessures, un COEUR est effacé de l'écran. Gizmo perd une de ses vies (trois vies sont disponibles au début du jeu) quand tous les COEURS ont été effacés de l'écran. Le jeu est terminé quand Gizmo a perdu toutes les vies dont il dispose.

PRINCIPALES SCENES à l'écran

Scène de Pause

La scène de Pause présente, à l'écran, l'état du jeu en cours. Les informations du Menu Pause sont les suivantes:

1. L'arme dont Gizmo est équipé
2. Le nombre de vies dont dispose Gizmo
3. Le nombre de ballons en stock
4. Le nombre de COEURS disponibles
5. Le nombre de BOULES DE CRISTAL disponibles

PRINCIPALES SCENES à l'écran

Scène du magasin

1. Discours de Mr. Wing
2. Un objet à acheter par Gizmo
3. Curseur

Pendant la Scène du Magasin (qui se répète de temps en temps tout au long du déroulement du jeu), Gizmo peut acheter un objet à Mr. Wing en échange des Boules de Cristal qu'il détient. Pour choisir un objet à acheter, vous devez déplacer le curseur sur l'objet voulu et appuyer sur le Bouton [A] pour l'avoir, ou appuyer sur le Bouton [B] pour annuler votre achat.

DEROULEMENT DES NIVEAUX

Le jeu se déroule sur cinq (5) niveaux comportant chacun un ou deux sous-niveaux suivis d'un niveau Boss (Chef).

Niveau 1 —

Gizmo se rend au bureau de Billy

Sous-niveau 1 - 1

Gizmo s'est enfui du laboratoire de génétique et se dépêche de rejoindre le bureau de Billy. Toutes les autres créatures qui se sont également échappées du laboratoire essayent d'empêcher Gizmo de parvenir à sa destination.

Sous-niveau 1 - 2

Gizmo étant parvenu au bureau de Billy, trouve celui-ci assiégé par toutes les créatures malveillantes.

Gizmo aux prises avec les Gremlins

Sous-niveau 2 - 1

Gizmo est emprisonné par Mohawk et les autres Mogwais dans le système de ventilation, et continue à chercher une sortie.

Sous-niveau 2 - 2

Gizmo a réussi à sortir du système de ventilation. Voici ce qu'il y a trouvé: un passage au niveau du sous-sol où se rassemblent tous les Gremlins pour faire leurs tours pendables.

— Niveau 2

DEROULEMENT DES NIVEAUX

Niveau 3 —

A l'intérieur du Centre Clamp

Sons-niveau 3 - 1

En se déplaçant dans le labyrinthe du Centre Clamp, Gizmo découvre la station de télévision CATV (Système de Télévision à Antenne Collective).

Sous-niveau 3 - 2

Gizmo se dirige vers les bureaux du Président Clamp.

— Niveau 4

A l'intérieur du Laboratoire de Génétique

Sous-niveaux 4 - 1 & 4 - 2

Gizmo défie les Gremlins qui se sont transformés en créatures encore plus brutales et plus cruelles.

Niveau 5 —

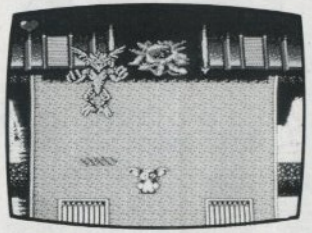
Dans le Centre de Surveillance

Sous-niveau 5 - 1

Gizmo livre ses derniers combats contre toutes les mauvaises créatures qui essayent de s'emparer du système de surveillance du Centre.

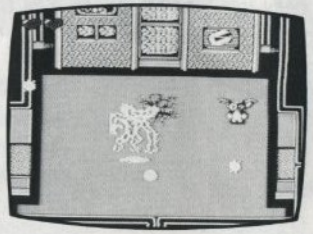
QUATRE CHEFS aux niveaux 2 - 5

Il n'y pas de chef (Boss) au niveau 1. Un chef apparaît à la fin de chaque niveau (niveaux 2 à 5).

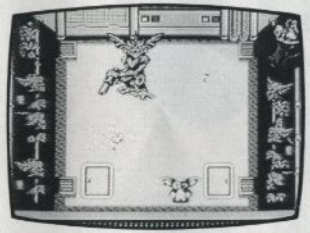


Niveau 2
Mohawk transformé en Gremlins

Niveau 3
Gremlin électrique (après avoir bu un breuvage électrique au laboratoire de génétique)



QUATRE CHEFS aux niveaux 2 - 5



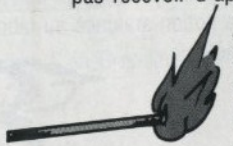
Niveau 4
Gremlin Mohawk armé d'une mitrailleuse

Niveau 5
Mohawk dont les pieds sont devenus des pattes d'araignée après avoir bu une potion-araignée au laboratoire de génétique.

OBJETS DIVERS

Objets à ramasser dans les niveaux individuels:
Chacun de ces objets est programmé pour apparaître à la fin d'un niveau précédent (à l'exception de la Tomate que Gizmo reçoit en début de jeu pour qu'il l'utilise à n'importe quel niveau).

TOMATE:
Gizmo peut lancer une tomate modifiée sur le plan génétique et qu'il trouve dans le laboratoire de génétique. La tomate ne peut pas recevoir d'appoint de puissance.

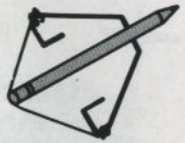


ALLUMETTE:
Chaque allumette s'enflamme à son extrémité pour éliminer un ennemi. Quand elle a reçu un appoint de puissance, l'allumette s'enflamme dans trois directions.

OBJETS DIVERS

TROMBONE:
Gizmo utilise un trombone trouvé dans le bureau de Billy. Le trombone peut être lancé vers un ennemi et peut être transformé en arme tri-directionnelle.

ARC ET FLECHE:
Gizmo construit un arc et une flèche au moyen d'un trombone, d'un élastique et d'un crayon. Après avoir reçu un appoint de puissance, l'arc et la flèche tirent 5 projectiles dans la direction visée par Gizmo.



ARC ET FLECHE ENFLAMMEE:
Efficace à longue portée, c'est l'arme la plus puissante dont Gizmo peut disposer. Après avoir reçu un appoint de puissance, la flèche enflammée explose sur impact.

OBJETS DIVERS

Objets à gagner en vainquant des ennemis:

BOULES DE CRISTAL:
Cet objet peut servir de monnaie à Gizmo pour acheter différents objets dans le magasin de Mr. Wing.

AMPOULE ELECTRIQUE:
Cet objet lance un éclair pour mettre hors de combat tous les ennemis présents sur l'écran.

PLANCHETTE A RESSORT:
Cet objet permet à Gizmo de rester en vie en cas d'attaque ennemie.

IMMOBILISATEUR:
Cet objet immobilise un certain temps les ennemis encerclant Gizmo.

Objets à acheter dans le magasin de Mr. Wing:

BALLON:
Cet objet aide Gizmo à passer par-dessus un trou au sol.

OBJETS DIVERS

PILE:
Cet objet fournit un appoint de puissance aux armes.

VIE:
Un objet qui redonne la vie.

SOSIE DE GIZMO:
Cet objet donne une vie supplémentaire à Gizmo.

COEUR:
Augmente le nombre total de COEURS affichés à l'écran.

Porte du MAGASIN DE MR. WING

Cette porte apparaît dans diverses scènes du jeu. Elle permet d'entrer dans le magasin de Mr. Wing.

CONTINUATION & MOT DE PASSE

Options

Option Continuation

Choisissez "CONTINUE" (Continuation) ou "END" (Fin) en appuyant sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle.

Mot de passe à quatre caractères

GAME OVER

• CONTINUE
• END

PASSWORD
○○○○

Quand le jeu est terminé, l'écran affiche les instructions ci-dessus. Vous pouvez choisir de continuer (Continue) en appuyant sur "UP" (Haut) ou d'arrêter (End) en appuyant sur "DOWN" (Bas) de la manette multidirectionnelle. Quand vous choisissez "CONTINUE", vous pouvez recommencer au début du niveau auquel le jeu vient de s'achever. Vous pouvez également activer la fonction "CONTINUE" de façon répétée.

CONTINUATION & MOT DE PASSE

Options

Option Mot de Passe

INPUT PASSWORD!

_ _ _ _
△

Cette demande (INPUT PASSWORD!) vient s'afficher sur l'écran titre où l'option Mot de Passe (PASSWORD) peut être choisie en début de jeu. En déplaçant latéralement la manette multidirectionnelle, vous pouvez faire bouger le curseur (flèche) d'un caractère à un autre. De même, vous pouvez remplacer une lettre de l'alphabet par une autre en bougeant la manette multidirectionnelle dans le sens HAUT/BAS. Après avoir entré le mot de passe, vous pouvez démarrer le jeu au niveau où vous avez trouvé ce mot de passe. Quand un mot de passe a été pris dans un niveau donné après avoir été vaincu par le Chef de ce niveau, vous devez démarrer le jeu à partir du niveau précédent.

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

GREMLINS 2™

THE NEW BATCH™

THE VIDEO GAME™

INSTRUCTION MANUAL

DANK JE...

voor het aanschaffen van Gremlins 2™, the New Batch, het nieuwste videospel van Sunsoft.

Voor je aan dit spel begint, kun je het beste eerst deze handleiding goed lezen, om zo nog meer spelplezier te beleven aan je nieuwste aanwinst.

BELANGRIJK

Wees er zeker van dat je spelcomputer uit staat wanneer je de cassette erin in doet, of eruit haalt.

Dit is een gevoelig instrument, pas dus op met te hoge of te lage temperaturen. Laat het nooit vallen, en haal het ook niet uit elkaar.

Vermijd contact met de contactpunten. Laat ze niet nat of vies worden. Dat is niet bevorderlijk voor je spelcomputer.

Het verhaal

Er zijn alweer 6 jaren voorbij sinds de Gremlins aankwamen in Kingston Falls. Gizmo heeft al die tijd lekker rustig kunnen wonen bij Mr. Wing in China Town. Een serie vreemde gebeurtenissen heeft ertoe gelied dat Gizmo weer is teruggekeerd bij zijn oude vriend Billy Peltzer.

Projectontwikkelaar Daniel Clamp heeft geprobeerd de winkel van Mr. Wing op te kopen. Zijn winkel ligt tenslotte in het centrum en Daniel Clamp wil daar nu net een groot kantorencomplex bouwen; Clamp Centre. Mr. Wing wil echter nergens van weten. Echter, hij was al oud en vermoeid en toen hij dus overleed werd alles gesloopt waar hij van hield. Tijdens de sloop kon Gizmo nog maar net ontsnappen, maar werd opgepakt door iemand uit het laboratorium van Clamp. Nu is Gizmo dus een gevangene in het kamp van de tegenstander.

Ondertussen is Billy Peltzer verhuisd naar New York met zijn vriendin Kate. Billy werkt als verkoper in het Clamp Centre, en zijn vriendin als receptioniste.

Het verhaal

Op een dag hoort Billy een medewerker het liedje zingen van Gizmo. De medewerker vertelt dat hij het hoorde in het Laboratorium. Billy gaat haastig op zoek naar Gizmo in het Laboratorium en redt hem daarvan. Uiteindelijk komen ze toch weer bij elkaar.

Als Billy wordt weggeroepen vraagt hij Gizmo zich te verstoppen in zijn bureau en hem niet in de problemen te helpen.

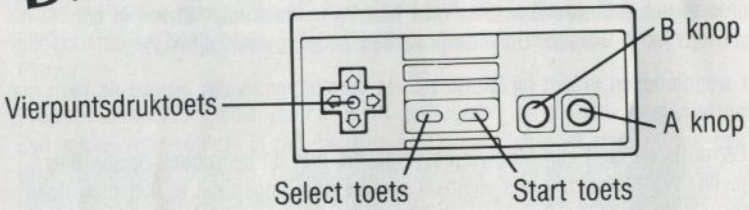
Ondanks dat, Gizmo is en blijft een Mogwai en volgt dus niet de instructies op die Billy hem heeft gegeven. We herinneren ons allemaal nog de drie dingen die je niet mag doen bij een Mogwai...

1. ZET HEM NIET IN HET LICHT,
2. LAAT HEM NIET NAT WORDEN,
3. EN WAT ER OOK GEBEURT, GEEF HEM GEEN ETEN NA MIDDERNACHT.

Hier eindigt ons verhaal, en begint jouw avontuur.

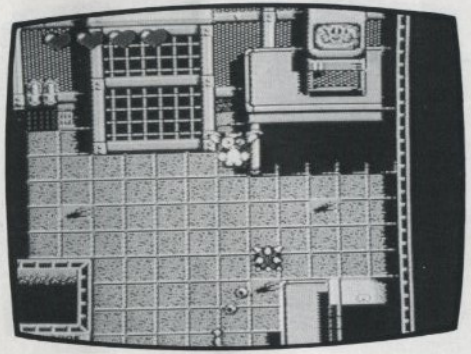
GIZMO

DE CONTROLLER



Vierpuntsdruktoets — Indrukken om Gizmo te laten bewegen.
A knop — Indrukken om te springen
B knop — Indrukken om aan te vallen
Start toets — Indrukken om te pauzeren tijdens het spel.

Belangrijkste Scènes op het scherm

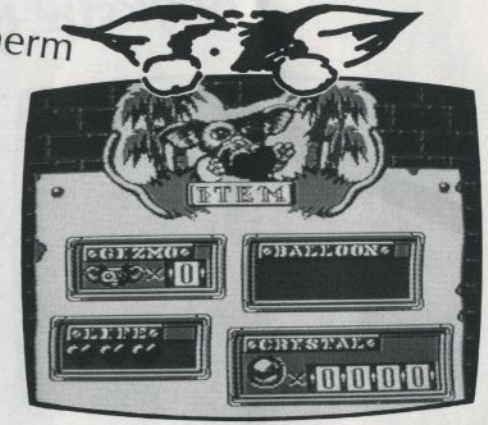


Speel scherm
Het aantal levens van Gizmo is te zien links boven aan het scherm (drie hartjes krijg je aan het begin van ieder spel, het maximum aantal per spel is vier). Gizmo is degene waar het om draait, je zult levens verliezen als hij wordt geraakt door de vijand of als hij in een diep gat valt. Bij twee verwondingen verliest hij 1 leven, als alle hartjes van het scherm verdwenen zijn, is het spel afgelopen, want dan is Gizmo door al zijn levens heen.

Belangrijkste Scènes op het scherm

PAUZE SCHERM, het pauze scherm laat zien wat er op dat moment allemaal in het spel gebeurt. Je krijgt het volgende te zien:

1. het wapen dat Gizmo gebruikt,
2. het aantal levens dat Gizmo nog over heeft,
3. het aantal overgebleven ballonnen,
4. het aantal hartjes,
5. het aantal overgebleven Kristallen Ballen.



Belangrijkste Scènes op het scherm

Winkel Scène

1. Spreuk van Mr. Wing.
2. Een door Gizmo te kunnen kopen voorwerp.
3. Cursor.

In de winkel scène, (die van tijd tot tijd op het scherm verschijnt) kan Gizmo dingen kopen in ruil voor de Kristallen Ballen die hij heeft. Om het juiste voorwerp te kiezen, moet je met de cursor naar het voorwerp van jouw keuze gaan en dan op de A knop drukken. Als je toch een ander voorwerp wilt hebben, druk je op de B knop.

De verschillende Stages

Er zijn in totaal 5 verschillende Stages in dit spel, iedere Stage is onderverdeeld in twee sub-niveaus en een hoofd niveau.

STAGE 1

Gizmo op weg naar Billy's kantoor

Sub-stage 1 - 1

Gizmo is ontsnapt uit het Laboratorium en is haastig op weg naar het kantoor van Billy. Alle andere dieren die zijn ontsnapt uit het Laboratorium doen hun best om Gizmo tegen te houden.

Sub-stage 1 - 2

Gizmo is eindelijk op kantoor aangekomen. Er is eigenlijk maar een probleem, alle ontsnapte dieren staan hem in het kantoor op te wachten.

— STAGE 2

Gizmo ontmoet de andere Gremlins:

Sub-stage 2 - 1

Gizmo heeft de anderen weer gevonden, Mohawk en zijn vrienden. Ze kwamen elkaar tegen in het ventilatie systeem en gaan nu dan op zoek naar de uitgang.

Sub-stage 2 - 2

Gizmo heeft kunnen ontsnappen uit het ventilatie systeem. Hij heeft daar rare dingen ontdekt, een open ruimte vol met Gremlins die aan het dollen zijn en vervelende streken uithalen.

De verschillende Stages

STAGE 3 —

Binnen in Clamp Centre

Sub-stage 3 - 1

Gizmo raakt verdwaald in het Clamp Centre, en komt terecht in het CATV complex.

Sub-stage 3 - 2

Gizmo gaat verder naar het kantoor van de Directeur.

— STAGE 4

In het Laboratorium

Sub-stage 4 - 1 & 4 - 2

Gizmo daagt de andere Gremlins, die zich hebben veranderd in vervelende en klierende wezentjes, uit.

STAGE 5 —

In het Controle Centrum

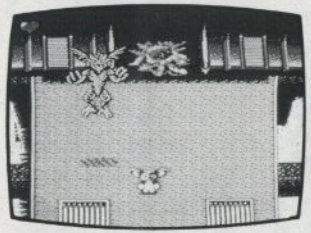
Sub-stage 5 - 1

Gizmo gaat er nog een keer hard tegen aan tegen de vervelende wezens, die van plan zijn om het hele centrum over te nemen.

VIER BAZEN

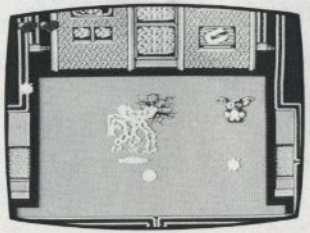
in stages 2 - 5

Er is geen Baas in stage 1. Een Baas verschijnt aan het einde van iedere Stage (stage 2 - 5).



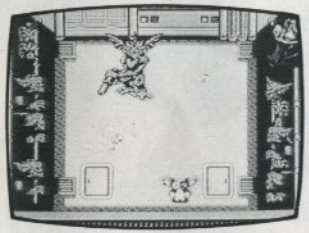
Stage 2
Mohawk verandert in een Gremlin

Stage 3
Electrische Gremlin (hij heeft een electrisch drankje gedronken in het Laboratorium).



in stages 2 - 5

VIER BAZEN



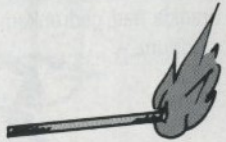
Stage 4
Mohawk Gremlin met een machine geweer in zijn hand.

Stage 5
Mohawk met voeten die zijn veranderd in de voeten van een spin, nadat hij een drankje had gedronken in het Laboratorium.

DE VOORWERPEN

De voorwerpen per stage:
Elk voorwerp is geprogrammeerd om te verschijnen aan het einde van een stage (behalve de Tomaat, die krijgt Gizmo aan het begin en kan hij overal gebruiken).

TOMAAT:
Gizmo kan met deze Super Tomaat — die hij heeft gevonden in het Laboratorium — gooien. De Tomaat kun je niet opvoeren.



LUCIFER:
Iedere lucifer kan, zoals dat hoort, branden van boven naar beneden. Zo kun je dus de vijand uitschakelen. Als hij is opgeladen, kan hij naar 3 kanten tegelijk branden.

DE VOORWERPEN

PAPERCLIP:
Gizmo maakt gebruik van een paperclip die hij heeft gevonden in het kantoor van Billy. De paperclip kan worden gebruikt als een 3-weg wapen.

PIJL EN BOOG:
Gizmo maakt een pijl en boog van een paperclip, een elastiekje en een potlood. Als hij volledig geladen is kan hij 5 pijlen tegelijk afschieten, in de richting die Gizmo wil.

BOOG EN VUURPIJL:
Handig voor de grote afstand, dit is het meest gevaarlijke wapen dat Gizmo kan gebruiken. Als de pijl en boog zijn opgeladen en branden, dan zal de pijl exploderen als hij een vijandelijk doel raakt.

VERSCHILLENDE VOORWERPEN

Voorwerpen die je kunt winnen door de vijand te verslaan:

KRISTALLEN BALLEN:
Deze kun je gebruiken om voorwerpen te kopen in de shop van Mr. Wing.

FLITS LAMP:
Dit ding flitst op het scherm, om alle aanwezige vijanden te vernietigen.

POGO-STICK:
Hiermee kan Gizmo ontsnappen aan een vijandelijke aanval.

TIJD STOPPER:
Deze klok geeft Gizmo de tijd om wat te bedenken, want hiermee kun je de tijd voor een korte periode stilzetten.

Voorwerpen die je kunt kopen in de shop van Mr. Wing:

BALLONNEN:
Deze helpen Gizmo om een gat in de grond over te steken.

VERSCHILLENDE VOORWERPEN

POWER PAK:
Een opvoerset voor Gizmo's wapen.

LEVEN:
Een Levens-reparatieset.

GIZMO IMITATIE:
Dit voorwerp voegt een extra leven toe aan de spellevens van Gizmo.

HART:
Deze leveren extra harten aan het spel.

DEUR NAAR DE WINKEL VAN Mr. WING.

Deze deur verschijnt af en toe gedurende het spel, hierdoor kun je naar de winkel van Mr. Wing.

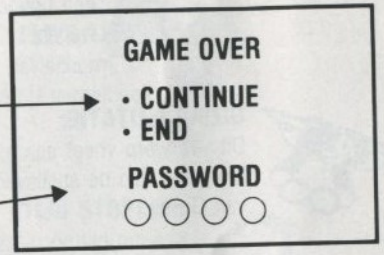
DOORGAAN & PASWOORD.

Opties

Continue

Kies voor "CONTINUE" of "END" door OMHOOG/OMLAAG in te drukken op de vierpuntsdruktoets.

4-Letterig Paswoord.

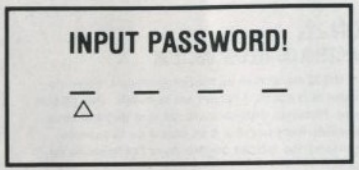


Als het spel is afgelopen, verschijnt op het scherm de bovenstaande tekst. Je kunt kiezen voor "CONTINUE" door op "OMHOOG" te drukken en voor "END" (van het spel) door op "HOMLAAG" te drukken. Als je hebt gekozen voor "CONTINUE", kun je doorgaan op de Stage waar je de laatste keer bent geëindigd. Je kunt "CONTINUE" regelmatig gebruiken.

Continue & Paswoord

Opties

Paswoord



Dit verschijnt op het Titel scherm, waar je kunt kiezen voor Paswoord, voor het eigenlijke spel begint. Door met de vierpuntsdruktoets naar links/rechts te bewegen, kun je op de 4 streepjes je Paswoord invoeren.

Door op/neer te gaan met de vierpuntsdruktoets, kun je het hele alfabet voorbij laten komen om jouw letters uit te kiezen. Wanneer je klaar bent met invoeren, kun je beginnen in het niveau waar jij je Paswoord vindt. Als je Paswoord verschijnt in een Stage waar jij net bent verslagen door de Baas, zul je een niveau eerder moeten beginnen.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scéne à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

10830